

GAMETEK

ZOO™



**NINJA OF
THE "Nth"
DIMENSION**

**INSTRUCTION BOOKLET
INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**WARNING: PLEASE
READ THE ENCLOSED
CONSUMER INFORMA-
TION AND PRECAUTIONS
BOOKLET CAREFULLY
BEFORE USING YOUR
NINTENDO® HARDWARE
SYSTEM OR GAME PAK.**



Gametek Customer Support:

**Game Hint and Tip Line
1-900-903-GAME (4263)**

- 80¢ per minute charge
- Touch tone phone required
- Minors must have parental permission before calling
- Available 24 hours



LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
AND THE OFFICIAL SEALS ARE
REGISTERED TRADEMARKS OF
NINTENDO OF AMERICA INC.
©1991 NINTENDO OF AMERICA INC.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

ZOOL

THE NINJA FROM THE "Nth" DIMENSION

CONTENTS

| | |
|---|-----------|
| STORY | 4 |
| GETTING STARTED | 7 |
| ZOOL: THE NINJA FROM THE Nth DIMENSION | 7 |
| THE MAIN MENU SCREEN | 8 |
| Start | |
| Options | |
| Controls | |
| In the game | |
| THE MAIN PLAYING SCREEN .. | 9 |
| Restart points | |
| Bonus hearts | |
| Weapons at Zool's disposal | |
| Over 'N' out! | |
| THE BAD GUYS | 11 |
| The sweet world | |
| The music world | |
| The fruit world | |
| The tool world | |
| The toy world | |
| The desert island world | |
| WARRANTY | 14 |
| INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL | 16 |




ZOOL™

While out on a routine recon mission in the Nth dimension...

...The ship's scanners picked up a strange pulsating cloud formation. Of course my highly trained Ninja senses compelled me to probe this phenomenon more deeply.

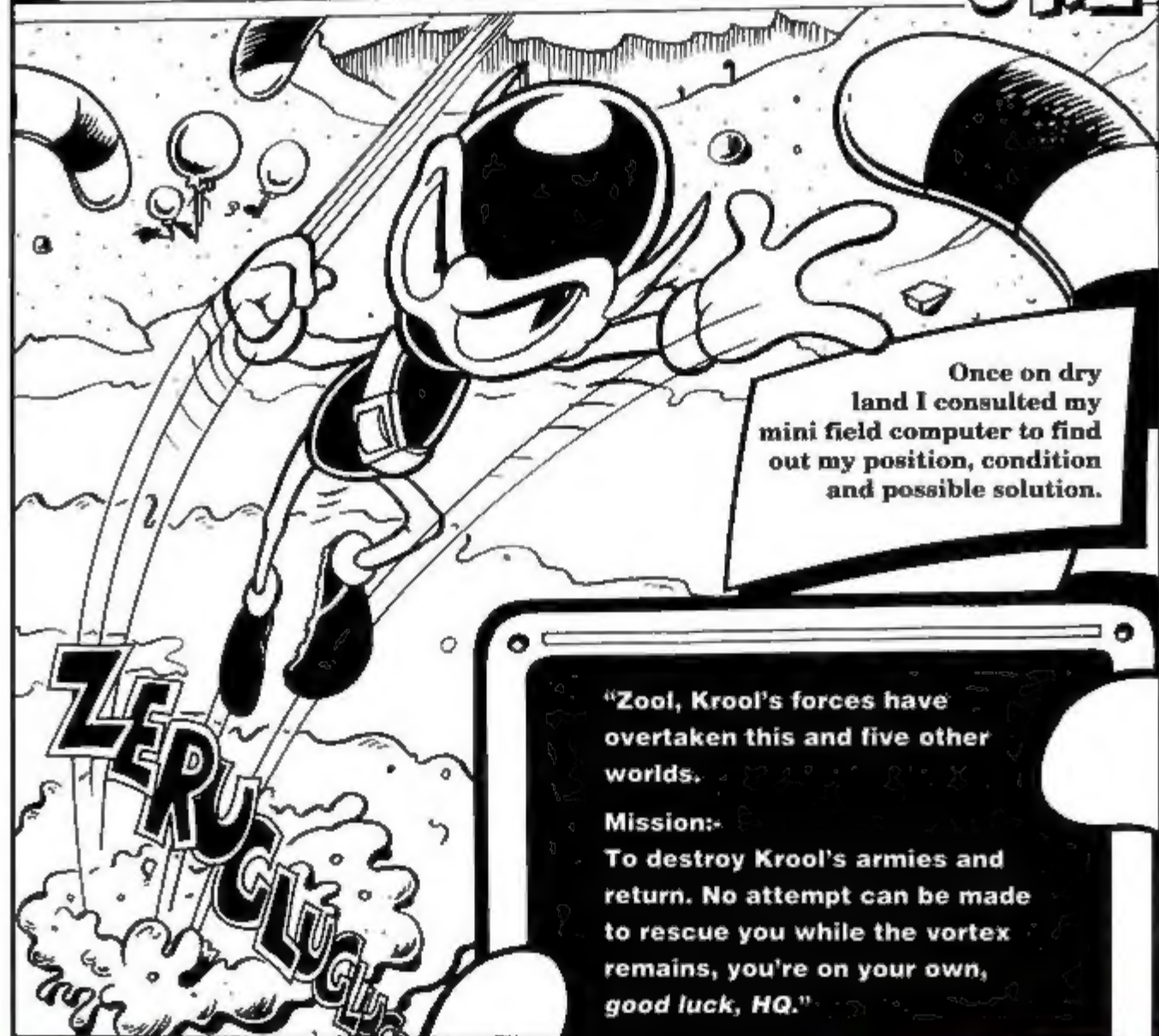
Suddenly I was caught in a powerful vortex. The ship spun wildly out of control and we hurtled towards the center. I asked the computer for an analysis.



Thanks for the
Intelligence update!

"Zool, the ship is out of
control and about to crash
land. Have a nice day!"

"Warning! The
ship is sinking in a
custard lake!"



Once on dry land I consulted my mini field computer to find out my position, condition and possible solution.

"Zool, Krool's forces have overtaken this and five other worlds.

Mission:-

To destroy Krool's armies and return. No attempt can be made to rescue you while the vortex remains, you're on your own, good luck, HQ."

GETTING STARTED

1. Make sure that the power switch is 'Off' on your Super Nintendo Entertainment System.
2. Insert the Zool Game Game Pak into your system by following the instructions in your system manual.
3. Plug a controller into port 1.
4. Turn the power switch 'On'. If nothing appears on the screen, re-check your Game Pak to ensure it is inserted correctly

ZOOL: THE NINJA FROM THE Nth DIMENSION

In Zool you play the part of the Interstellar Cosmos Dweller from the Nth dimension. The Nth dimension isn't one specific place; it is everywhere. It is imagination and Zool is its guardian, Protector of Creative Thought and Defender of Positive Action.

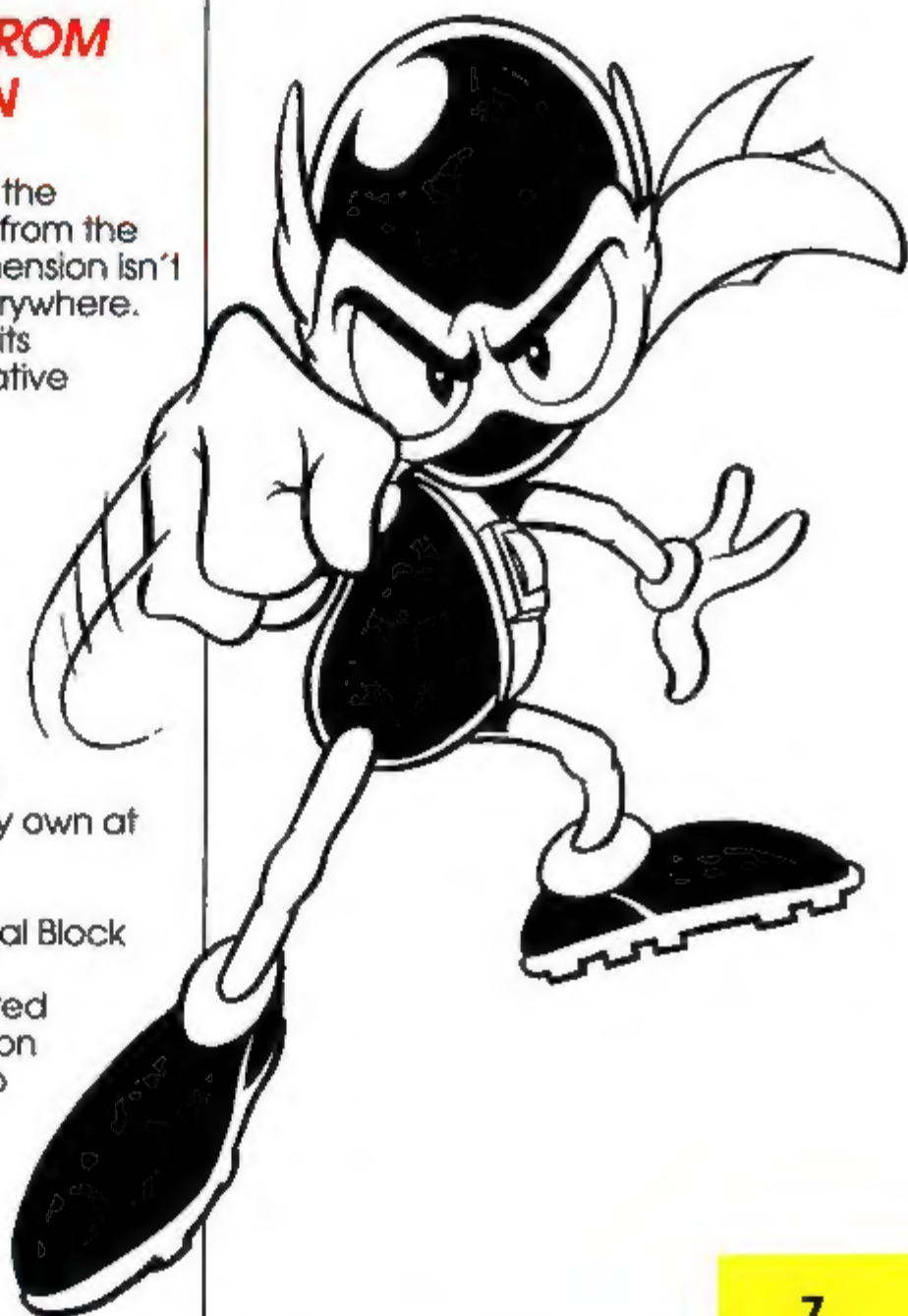
You must take Zool to the edges of the known universe and beyond, guiding our hero through six worlds, and back to his home, the Nth dimension. It may sound easy, but these are places I wouldn't want to walk through on my own at night.

Krool and his assistant Mental Block have been real busy here. Together, they have gathered the forces of non-imagination turning ordinary objects into

deadly assassins. You'll certainly need to develop your Zooling skills to overcome these and the other challenges which await.

Explore the levels, despatch as many of Krool's Legionaries as you can, pick up the bonuses, find the exit and defeat the end of level beastie (oh, and don't forget to keep an eye on the clock)!

Easy, huh? Don't worry... you'll soon get the hang of Zool and there are many items to help you. This is going to be one journey you'll never forget. It's going to be, well...WEIRD!



THE MAIN MENU SCREEN

When the game is loaded, pressing **Start** will take you from the Titles to the Main Menu Screen.



You will be presented with three Menu Options:

START

This will take you to the start of the game.

OPTIONS

This will allow you to alter three options which will affect the game in the following way:

Skill:

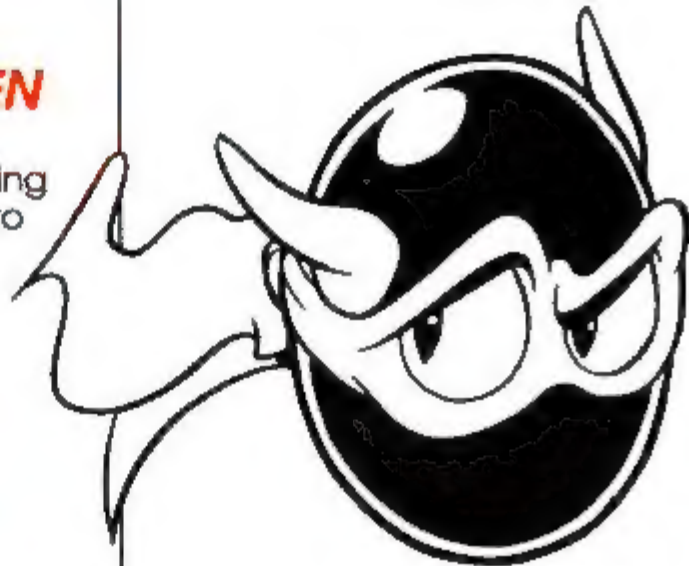
Easy, Medium or Hard. This effects the number of bonuses you need to complete each level and the time you are allocated. On Easy level you need 50% of the bonuses, on Medium 75% and Hard 99%. It will also determine the number of lives you get per continue: 7 on Easy, 5 on Medium and 3 on Hard.

Music:

This option allows you to turn the music on or off.

Continues:

Allows you to alter the number of Continues. The maximum is Five, but black-belt Zoolers may be able to do it in one.



To highlight a particular option, use up and down on the Control Pad. You can then alter it by moving left and right on the Control Pad at the highlighted option.

Press **Start** to exit.

CONTROLS

All of Zool's actions are controlled by using the Control Pad. He's a very versatile character, but after a couple of tries, controlling Zool is simplicity itself.

You can allocate of the following 4 Zool actions to any button on your Joypad :

- | | |
|------------------|--|
| Flip | Hold down the selected button and run into a wall for a Zooling somersault. |
| Fire | Zool will destroy his enemies with a volley of fireballs. |
| Jump Spin | Zool performs a leap! Pressing this while in the air will allow Zool to spin, destroying a multitude of enemies. |

Use up and down, to select an option, and then press the button you wish to allocate that action to.

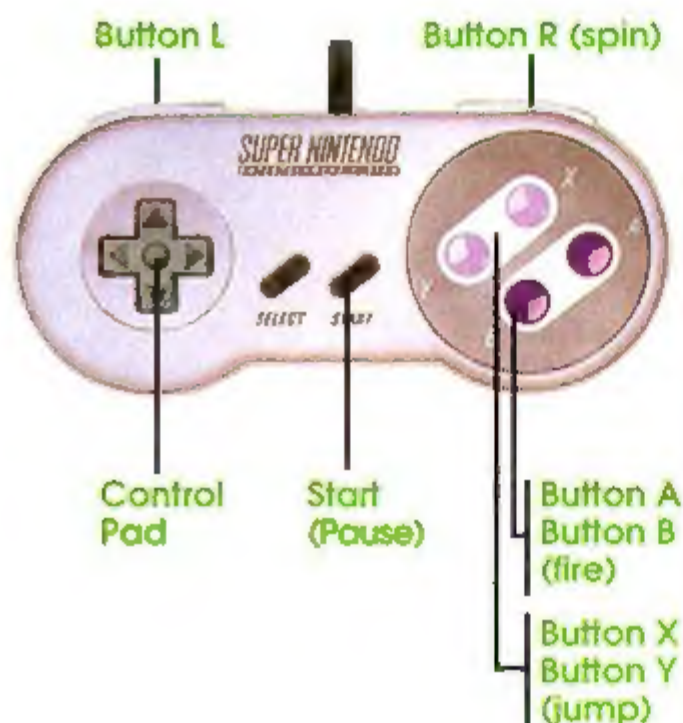
IN THE GAME

D-Pad Controls

Up
Down

Climb Up Walls
Climb Down Walls/
Duck
Run Right
Run Left
Sliding kick left
Sliding kick right
Pauses Game

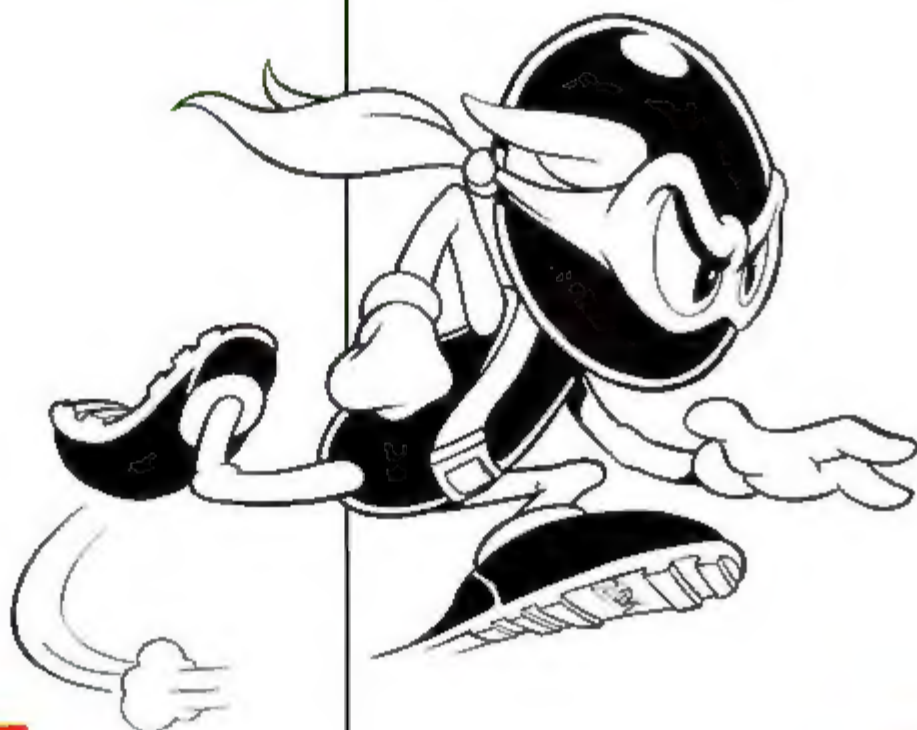
Right
Left
Left & Down
Right & Down
Start



THE MAIN PLAYING SCREEN

Once the game has begun, the Main Playing Screen will look something like the one above. The labels are as follows:

- 1 Number of Bonuses collected
- 2 Direction of Exit
- 3 Time
- 4 Health: If this runs out Zool loses a life.
- 5 Number of Lives Remaining
- 6 Score
- 7 High score



RESTART POINTS

On each level there are a number of restart points to find, and if you hit these, you will begin your next life from that spot. They are easy to spot and you'll soon be hitting them automatically. On each of the levels, they are a button and light on a sign. This will flash when you hit it.

BONUS HEARTS

Occasionally, when you destroy an enemy, a small heart will appear and start to fly skyward. If Zool can grab it, he will increase his health.

THE WEAPONS AT ZOOL'S DISPOSAL

To help Zool in his quest there are a number of weapons situated around the seven worlds that will either enhance his powers, or enable him to destroy Krool's armies:

Bomb.

This smart bomb will blitz all enemies on the screen, when Zool collects it.

Jumping Zool:

Just the thing to scale the heights, when normal Zooling's not enough. Make the most of your talent: it won't last long.

TwoZool:

This weapon splits Zool into two, creating a shadow Zool. Zool can now Fire twice as many times and is even more agile. Be careful though, it can get confusing.

Shield:

Invincible Zool! This will make Zool invulnerable to attack. Guess what though? It wears off after a short time as well!

1UP:

An extra life. Very useful.

OVER 'N' OUT!

That's all you need to play Zool, but there's a lot more to learn. There are so many things waiting to be discovered, including hidden rooms featuring... well, you'll see. Just a few words of advice, things are not always as they seem; there are walls that aren't walls, puzzles to work out which will test your ninja skills to the Nth degree. Don't hang about, the timer's already running down, just get going and prepare to Zool your way back to the Nth Dimension.

GOOD LUCK!

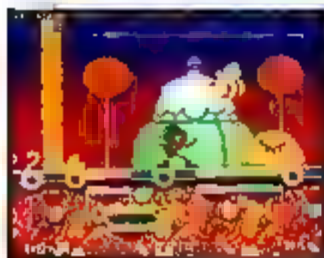


ZOOL

THE BAD GUYS

It looks as if everything is out to stop you. Not only is the terrain on these worlds pretty hostile, but there's the small matter of Krool's strange minions to overcome. We cannot tell you about all the creatures you will meet on your journey as not much is known and Krool is adding to his forces all the time, but to help you on your way, here are just some of the weird menaces you'll be mixing it with.

THE SWEET WORLD



Hum-Bug

These huge beasts take to the air and then home in on Zool.

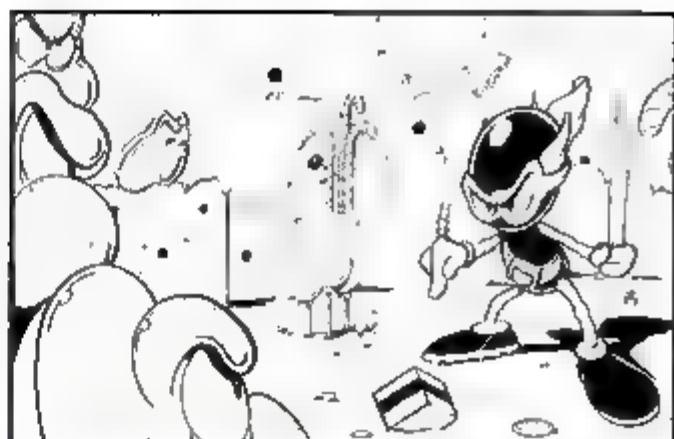
Jelly: These terrors are everywhere.

Despatch them easily with a quick kick, jump or missile.

Dodgy Jelly: Like a normal jelly, only this critter homes in on you.

Sweet Beastie: Fairly rare, but very nasty. These are the meanest dudes in the Sweet World: not only get in your way, but they'll launch a whole load of jelly beans at you whenever they can. Watch out!

End of Level Beastie: The Hum-Bug



THE MUSIC WORLD

Walking Drums: These guys wear bullet-proof drumskins. Shoot from behind if you can, but a good kick or jump works just as well.

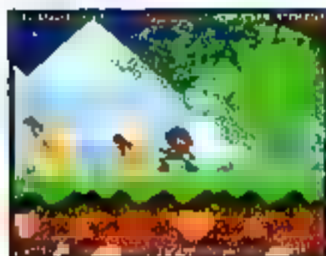
Violins: It's not arrows they fire but bows and, unfortunately for Zool, they seem to have a limitless supply. Too bad really, as it's so hard to get them that they're difficult to destroy, but don't hang around for too long they won't be shaken off easily.

Flying Cymbals: Whizzing round the screen like dive bombers. If you're not careful Zool will get more than an ear bashing.

End of Level Beastie: Jimmie's Killer Guitar



THE FRUIT WORLD



Carrots: Spitting carrot shrapnel. Zool had better turn these fellas into coleslaw! It's them or you.

Bananas:

These yellow perils could cause Zool quite a slip up as they bounce along

Flying Pea Pods: Flying through the sky these veggie bombers could land Zool with a nasty surprise. Accomplished Zooters could see 'em off with a power jump.

End of Level Beastie Big Bad Banana.

THE TOOL WORLD



Drills: Emerging from the wall when you least expect and then retreating just as fast. They could leave Zool needing a few

fillings. But listen, they could be of some use. How? You'll just have to find that out for yourself

Saws: Look out for these ground dwelling horrors. If you're not careful, Zool'll be half the ninja he used to be

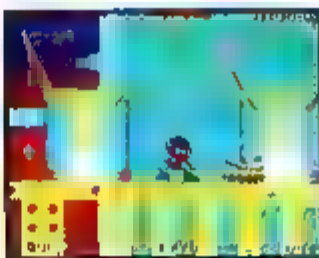
Chopper. Hacking through the air, contact with this giant could make mince-meat out of Zool - literally. There's no dealing with it.

Avoid!

End of Level Beastie Giant Driller Killer



THE TOY WORLD



Tanks. These armor clad killers fire enormous missiles at Zool. They look indestructible, but remember, they're only toys!

Bouncing Balls: All colors and sizes, burst them before the rebounding rogues flatten Zool.

Paper Airplanes High-Flying Hazard? Origami as a Martial Art? Whatever you think, try power-jump and fire for a zooling dog-fight.

End of Level Beastie Maxie the Robot



THE DESERT ISLAND WORLD



Walking Flowers

Desert Lilies are not a laughing matter when they're spitting poison pips at you. Make short work of these

petaled pests with a quick shot

Crubbing Cacti: Swinging huge spiked arms at Zool whenever they get the chance. There's no combating these monsters. Steer clear.

Bouncy Bugs: Bouncy, bouncy eight times then rocket at you. These Kamikaze creeps need disposing of early if Zool's to avoid a pounding.

End of Level Beastie: Cactus Jake

THE FAIRGROUND WORLD

Toffee Apples: These mutant toffee apples are only too happy to share their toffee with Zool. Trouble is, it's still red hot.

Dodgems: Looking to give Zool a bump he'll not forget in a long while. Get them before they do a hit and run.

Hammers: So, a blow from one of these is bad for you. No surprise there, but try not to destroy them, as they will prove useful. (You'll need to figure out exactly how yourself, though.)

End of Level Beastie: The Unmentionably Indescribable Two Eyed Thingy



WARRANTY

GAMETEK warrants to the original purchaser only, that the software program coded on the game pak provided with this manual will perform in accordance with the description in this manual (when used with the specified equipment) for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If the program is found defective within 90 days from the date of purchase, it will be replaced. Simply return the game pak to GAMETEK, along with a dated proof of purchase. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the full extent of our liability.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED. ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING THOSE OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, IF APPLICABLE, ARE LIMITED IN DURATION TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE OF THIS PRODUCT.

GAMETEK shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to the extent permitted by law, damages from personal injury, even if GAMETEK has been advised of the possibilities of such damages. Some states do not allow the exclusion of limitations of incidental or consequential damages or limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any federal, state, or municipal law which cannot be pre-empted. This warranty gives you specific rights and you may also have other rights which vary from state to state.

FREE INTRODUCTORY COMPUERVE MEMBERSHIP

As a valued Gametek customer, you are eligible for a special offer to receive a FREE introductory membership to CompuServe – the world's largest on-line information service.

By joining CompuServe, you can receive the latest news and product announcements concerning Gametek games. From the Game Publishers Forum (GO GAMEPUB), you can download updates to your favorite computer games or obtain demos of soon-to-be-released computer games. You'll also be able to trade tips, hints and strategies with other Gametek computer and cartridge game players in the Gamers Forum (GO GAMERS).

To take advantage of this special offer, call toll free 1-800-524-3388 and ask for Representative #436 to get your introductory CompuServe membership which includes a personal User ID, pass word, \$15 usage credit and an entire month's worth of basic services free.



ANY PROBLEMS?

GAMETEK CUSTOMER SERVICE

305-935-3995

8:00 a.m. to 8 p.m. Eastern Time

GAMETEK CUSTOMER SUPPORT:

GAME HINT AND TIP LINE

1-900-903-GAME (4263)

- 80¢ per minute charge
- Touch tone phone required
- Minors must have parental permission before calling
- Available 24 hours

CREDITS

GREMLIN GRAPHICS

Programming by **Matthew Donkin**

Additional Programming by **Ritchie Brannan, Paul Hiley**

Support Programming by **Ashley Bennett**

Graphics by **Ade Carless, Paul Gregory, Damon Godley**

Original Music by **Patrick Phelan**

Sound by **Paul Hiley**

Map Design by **Ade Carless, Paul Green**

Quality Assurance **Lee Cambell, Tony Howe, Rob Millington, Simon Short**

Producer **Mark Glossop**

Manual by **Steve McKevitt**

GAMETEK

Manual Editing by **Stacey Ruderman**

Packaging Design by **Wendy Weber**

Art Director **Stephen Curran**

Production Manager **Sherry Kross**

Producer **Van Collins**

Quality Assurance **Bobby King**



© 1992-1993 Gremlin Graphics Software Limited. All rights reserved. Computer source codes © Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. ZOOL © 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Trademarks pending. All rights reserved.

GAMETEK INC.

2999 N.E. 191ST STREET, SUITE 500, NORTH MIAMI BEACH, FLORIDA 33180 U.S.A.

(305) 935-3995

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS
AVISO. LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR
SU SISTEMA DE VIDEOJUEGOS SEGA

IMPORTANTE

Trata bien a tu Super Nintendo Entertainment System y asegúrate de que está en buenas condiciones.

1. Asegúrate siempre de que el interruptor está apagado antes de insertar o extraer el juego.
2. No desmontes el juego.
3. Protege el juego de la luz solar directa y no lo expongas a temperaturas altas o bajas. No lo dobles, apastes, o dejes que se moje. Mientras no lo estés utilizando, guárdalo siempre en el paquete protector, a temperatura ambiente.
4. Si tu juego se ensucia o tiene polvo, límpialo con un paño suave y seco. No uses nunca disolventes, solventes, bencina, alcohol o cualquier otro producto de limpieza que pueda dañar al juego.

COMO COMENZAR

1. Asegúrate de que el interruptor de tu Super Nintendo Entertainment System está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de Zool en tu sistema siguiendo las instrucciones del manual de tu SNES.
3. Enchufa un controlador en el receptáculo 1 (Port 1) de tu consola.
4. Enciende el interruptor (ON). Si no aparece nada en la pantalla, comprueba que el cartucho está correctamente insertado.

ZOOL: NINJA OF THE NTH DIMENSION

En Zool tú eres un habitante del Espacio Interestelar en la Enésima dimensión. La enésima dimensión no está en ningún lugar en particular, y está en todos. En realidad es IMAGINACION, y Zool es su guardián, Protector de la Creatividad y Defensor del Bien.

Debes llevar a Zool hasta los límites del universo conocido, y traspasarlos, guiando a nuestro héroe a través de siete mundos diferentes, para conducirlo de regreso a su hogar, la enésima dimensión. Así dicho puede sonar muy fácil, pero a mí personalmente no me gustaría atravesar solo esos lugares de noche...

Krool y su ayudante, Mental Block, se han empleado a fondo aquí. Entre los dos han agrupado a las Fuerzas Sin-Imaginación han transformado los

objetos normales en asesinos sanguinarios. ¡Vas a tener que desplegar todas tus Zool-habilidades para superar estos y otros desafíos que te estarán esperando!

Explora los niveles, 'despacha' tantos Legionarios Krool como puedas, recoge los bonos, encuentra la salida y vence a la Bestia de Fin de Nivel ¡Ah, y no pierdas de vista el reloj!

Fácil, ¿verdad? No te preocupes, pronto le cogerás el tranquillo, y además hay muchas cosas para ayudarte. Va a ser un viaje inolvidable. Un viaje un tanto... ¡EXTRAÑO!..



ZOOL

LA PANTALLA DEL MENU PRINCIPAL

Una vez que el juego esté cargado, pulsa el botón Start para pasar de la Pantalla de Títulos a la Pantalla de Menú Principal.



Aparecieron tres Opciones.

Inicio.

Te permitirá empezar el juego.

Opciones.

Te permitirá cambiar tres opciones que afectarán al juego de la siguiente manera.

Habilidad

Fácil, normal o difícil. Esto determina el número de bonos que tienes que recoger para completar cada nivel y el tiempo de que dispones. En el nivel fácil, necesitas 50% de los bonos, en el normal 75%, y en el difícil 99%. El programa también determina el número de vidas que recibirá por continuación: 7 en fácil, 5 en el normal, y 3 en el difícil.

Música

Esta opción te permite encender y apagar la música.

Continúas

Te permitirá cambiar el número de continuas autorizadas. El máximo es cinco, pero puede que los jugadores con cinturón negro lo consigan con solamente uno.



Para destacar una opción pulsa arriba y abajo en el controlador, y para cambiarla pulsa los botones derecho e izquierdo en el controlador con la opción deseada destacada.

Para abandonar esta pantalla, pulsa el Botón Start.

CONTROLES

Todos los movimientos de Zool se dirigen con el controlador. Zool es un personaje muy versátil, pero después de un par de intentos manejarlo es sencillísimo.

Puedes asignar de los siguientes cuatro movimientos de Zool a cualquier botón de tu controlador.

Salto Volteo Mantén pulsado el botón que hayas seleccionado y corre hacia una pared para dar un salto volteo como sólo un Zool puede hacerlo.

Fuego Zool destruirá sus enemigos con una descarga de bolas de fuego.

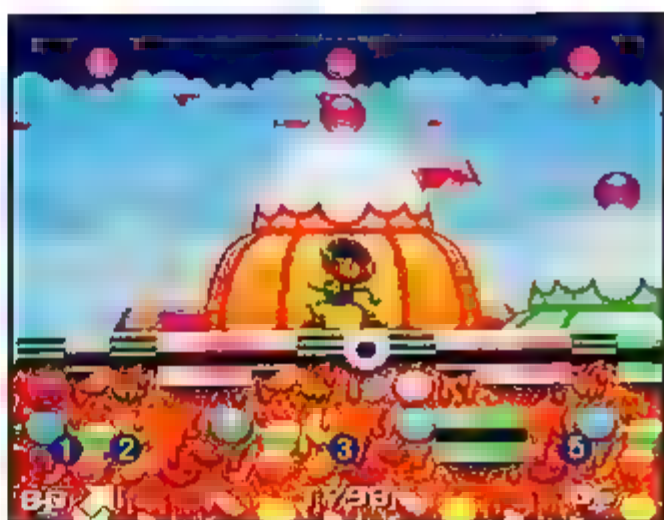
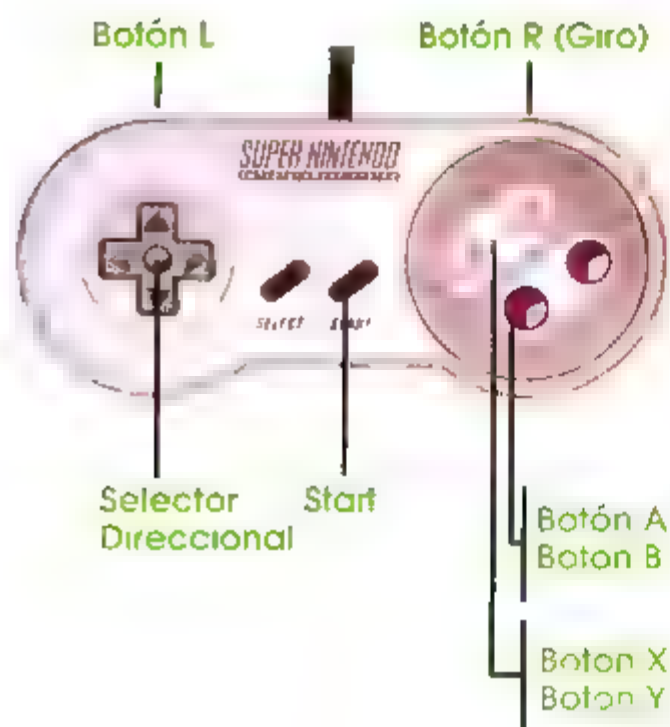
Salto Giro Zool pega un brinco. Si mantienes pulsado el botón seleccionado mientras Zool está en el aire, nuestro héroe podrá girar sobre sí mismo y así destruir cantidad de enemigos.

Pulsa arriba y abajo en el controlador para seleccionar una opción y luego pulsa el botón al que quieres asignar ese movimiento.

EN EL JUEGO

Controles del mando direccional

| | |
|--------------------|---|
| Arriba- | Trepar paredes |
| Abajo- | Descender por paredes/ agacharse |
| Derecha- | Correr hacia la derecha |
| Izquierda- | Correr hacia la izquierda |
| Izquierda y Abajo- | Patada de barrida con la pierna izquierda |
| Derecha y Abajo- | Patada de barrida con la pierna derecha |
| Start- | Detiene el juego |



LA PANTALLA PRINCIPAL DE JUEGO

Cuando el juego haya comenzado la Pantalla Principal de Juego será similar a la de abajo, mostrando la siguiente información:

- 1 Número de bonos recogido
- 2 Dirección de salida
- 3 Tiempo
- 4 Energía, si se acaba Zool pierde una vida
- 5 Número de vidas restantes
- 6 Puntuación
- 7 Puntuación Máxima

PUNTOS DE REINICIO

En cada nivel hay una serie de puntos de reinicio, para encontrar. Si les das comenzarás tu siguiente vida desde ahí. Son fáciles de localizar y ya verás como enseguida empiezas a daries con rapidez. Aparecen en cada nivel y consisten en un botón y una luz en una especie de letrero. Cuando te des, el letrero despedirá destellos de luz.

BONOS CORAZON

A veces, cuando eliminas un enemigo, aparece un pequeño corazón que vuela hacia el cielo. Si Zool consigue atraparlo recupera parte de su energía.

LAS ARMAS A DISPOSICION DE ZOOL

Para ayudar a Zool en su misión hay una serie de armas diseminadas por los siete mundos que le servirán para aumentar sus poderes o para eliminar a los ejércitos Krooi.

La Bomba

Cuando Zool la coja, esta bomba inteligente barrerá todos los enemigos de la pantalla.

El Zool Saltarín

Es justo lo que necesitas para escalar alturas que el Zool normal no puede por sí solo. ¡Aprovéchalo a tope porque dura poco!

Doble-Zool

Esta arma divide a Zool en dos, creando un Zool que es la sombra del otro. De esta manera Zool puede disparar el doble de veces y es aún más ágil. ¡Pero cuidado! Puede resultar un poco lioso.

El Escudo

¡Et Invencible Zool! Con este escudo Zool será invulnerable al ataque. Aunque sí lo has adivinado: después de un rato pierde su poder.

1UP

Una vida extra. ¡Muy útil!

ESO ES TODO... POR AHORA

Si, esto es todo lo que necesitas para jugar a Zool, pero todavía te quedan muchas cosas por aprender y descubrir, como por ejemplo las habitaciones ocultas... pero, bueno, ya lo irás viendo. Un único consejo. ¡Las apariencias engañan! Hay paredes que no son tales, rompecabezas que pondrán a prueba tus habilidades Ninja hasta la enésima dimensión. Pero ¡no te entretengas! La cuenta atrás ha comenzado. Ponte en marcha y devuelve a Zool a la enésima dimensión.

¡BUENA SUERTE!



ZOOL

LOS MALOS

Al parecer tienes todos los elementos en contra. El terreno es hostil, pero además está el problema de los secuaces de Krool. No podemos darte una información completa sobre las criaturas que te encontrarás a lo largo del viaje porque no se sabe demasiado al respecto, y además Krool no deja de aumentar sus fuerzas, pero para echarte una mano, he aquí algunas de las extrañas amenazas que se cruzarán en tu camino.

EL MUNDO DE LOS DULCES



Abejorros. Estas enormes bestias emprenden el vuelo y se lanzan contra Zoo.

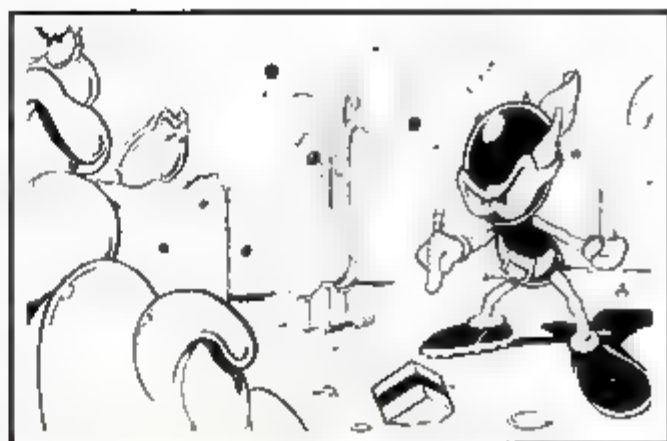
Gominolas: Son una plaga. Las puedes despachar fácilmente con una patada rápida, un puñetazo, un salto o un misil.

Gominolas Peligrosas: Son como las gominolas normales con la diferencia de que se lanzan por ti.

Bestia de Azúcar: Son escasos, pero muy malévolos. Las bestias de azúcar son las más despreciables del mundo.

Mundo de los Dulces: Siempre están por en medio bombardeándote con gominolas. Así que ¡al loro!

Bestia de Fin de Nivel: El Caramelo de Menta.



EL MUNDO DE LA MUSICA

Tambores Andarines: Son tipos con la piel a prueba de balas. Prueba a dispararles por la espalda, aunque una buena patada o un salto a tiempo también surten efecto.

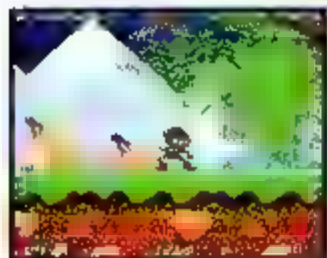
Violines: No disparan flechas sino arcos de violín, y por desgracia parece que tienen un número ilimitado. La verdad es que es un fastidio, porque son tan difíciles de agarrar como de destruir, pero no te entretengas demasiado o jamás te los quitarás de encima.

Platillos Voladores: Pasan zumbando por la pantalla como bombarderos en picada. Si Zoo no tiene cuidado algo más que sus orejas saldrá tocado.

Bestia de fin de nivel: La Guitarra Asesina de Jimmie.



EL MUNDO DE LAS FRUTAS



Zanahorias

Escupen zanahoria como si fuese metralla. Zool debería hacer una ensalada con ellas ¡Es ellas o tú!

Plátanos Estos peligros amarillos pueden hacer resbalar a Zool porque van brincando por la pantalla.

Vainas de Guisantes Voladoras

Estas bombas vegetales que surcan el cielo pueden 'aterrizar' sobre Zool dándole una desagradable sorpresa. Las perderá de vista con un potente salto

Bestia de Fin de Nivel El Gran Plátano Perverso.

EL MUNDO DE LAS HERRAMIENTAS

Taladros: Surgen de las paredes



cuando menos te lo esperas y desaparecen con la misma rapidez con la que aparecieron. Podrían dejar a Zool lleno de

agujeros. Pero escucha, pueden que te sirvan de ayuda. ¿Como?, tendrás que determinar eso por tu cuenta.

Sierras: Estáte atento por si aparecen estos horrores que habitan en el suelo. Si no tienes cuidado, Zool será la mitad de ninja de lo que era

Tajadera de carnicero: Va dando tajos al aire y si pesca a Zool podría hacerle picadillo. No hay forma con él ¡Evítalo!

Bestia de fin de nivel: El Gran Taladro Asesino



EL MUNDO DE LOS JUGUETES



Tanques: Estos asesinos con armadura disparan unos misiles enormes. Parecen indestructibles, pero recuerda

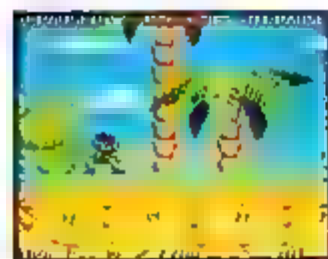
que sólo son juguetes.

Pelotas saltarinas Las hay de todos los colores y tamaños, tienes que reventar estas pelotas saltadoras antes de que aplasten a Zool.

Aviones de Papel. ¿Peligros volantes? ¿Papiroflexia como arte marcial? Pienses lo que pienses lo que tienes que hacer para enzarzarte en un reñido combate aéreo es dar un potente salto y tiro.

Bestia de Fin de Nivel El Robot Maxie

EL MUNDO DE LA ISLA DESIERTA



Flores andarinas
Lirios del desierto que no son cosa de risa cuando te escupen semillas venenosas.

Despacha en un abrir y cerrar de

ojos a estas pestes con pétalos con un disparo rápido.

Cactus aporreadores: Blanden sus enormes brazos cubiertos de púas contra Zool en cuanto tienen la oportunidad. No hay manera de combatir estos monstrs. Mantengase claro de ellos.

Insectos saltarines: ¡Bo ng, boing! Brincan ocho veces antes de lanzarse sobre ti. Tienes que deshacerte pronto de estos insectos kamikaze si no quieres que Zool reciba una paliza.

Bestia de fin de nivel El Cactus Jake.

EL MUNDO DEL PARQUE DE ATRACCIONES

Manzanas de caramelo: Estas manzanas mutantes están deseando compartir su caramelo con Zool. Lo malo es que el caramelo quema...

Coches de choque: Su propósito es darle tal topetazo a Zool que no lo olvide fácilmente. Daies antes de que te den a ti y huyan.

Martillos: Sus martillazos no te convienen, por supuesto, pero procura no eliminarlos porque te resultarán útiles, aunque tendrás que averiguar por ti mismo cuál es su utilidad.

Bestia de fin de nivel La indescriptible e innombrable Cosa del Doble Ojo



GARANTIA

GAMETEK garantiza al comprador original solamente, que el código del programa en el cartucho y el manual funcionara de acuerdo con las descripciones en ese manual (cuando sea usado con el equipo especificado) por un período de noventa (90) días de la fecha de compra. Si el programa se encuentra defectuoso entre los 90 días de la fecha de compra, será reemplazado. Simplemente devuelva el cartucho a GAMETEK, con su prueba de compra fechada. Reemplace de el cartucho, sin cargo al comprador original (excepto por costo de devolver el cartucho) es el extremo de nuestra liability.

ESTA GARANTIA SOBREPASA TODAS LAS GARANTIAS, SEA VERBAL O ESCRITA, EXPRESADA O IMPLICADA. TODA GARANTIA IMPLICADA, INCLUYENDO ESAS DE MERCADO Y PROPUESTAS PARA UN ECHO PARTICULAR, SI APLICABLE, SON LIMITADAS EN DURACION A 90 DIAS DE LA FECHA DE COMPRA DE ESTE PRODUCTO

GAMETEK no sera responsable por daños incidentales y/o por consecuencias por infracción de cualquier garantía expresada o implicada incluyendo daño a propiedad y, al extremo permitido por la ley, daños de heridas personales, aunque GAMETEK haya sido avisado de las posibilidades de tales daños. Algunos estados no permiten la exclusion de limitaciones de daños incidentales o consecuencia es o limitaciones en

que tiempo una garantía implicada dura, así que las limitaciones o exclusiones anteriormente mencionadas puedan que no le apliquen a usted.

Esta garantía no debera ser aplicada al extremo que cualquier provision de esta garantía es prohibida por cualquier ley Federal, Estatal, o Municipal que no pueda ser adquirida. Esta garantía le da a usted derechos específicos y usted tambien pudiera tener otros derechos que varian de estado a estado.



¿ALGUN PROBLEMA?

Tipicamente los cartuchos no tienden a tener problemas. Si los tienen solamente se pueden re-emplazar. Si tienes algún problema al cargar Zool, devuélvelo al proveedor.

CREDITS

GREMLIN GRAPHICS

Programación: **Matthew Donkin**

Programación: complementaria: **Ritchie Brannan, Paul Hiley**

Colaborador de Programación: **Ashley Bennett**

Gráficos: **Ade Carless, Paul Gregory, Damon Godley**

Música Original: **Patrick Phelan**

Sonido: **Paul Hiley**

Diseño de los mapas: **Ade Carless, Paul Green**

Garantía de Calidad: **Lee Cambell, Tony Howe, Rob Millington,**

Simon Short

Productor: **Mark Glossop**

Manual: **Steve Mckevitt**

GAMETEK

Manual Editing by **Stacey Ruderman**

Packaging Design by **Wendy Weber**

Art Director **Stephen Curran**

Production Manager **Sherry Kross**

Producer **Van Collins**

Quality Assurance **Bobby King**



© 1992, 1993 Gremlin Graphics Software LTD. Todos los derechos estan reservados. Código del programa, Gremlin Graphics Software, LTD. Todos los derechos estan reservados. ZOO!, Gremlin Graphics Software LTD. Los Trademarks estan pendiente. Todos los derechos estan reservados. © 1993 Gametek, Inc. Gametek es un trademark de IJE, Inc. Todos los derechos estan reservados.

GAMETEK INC.

2999 N.E. 191ST STREET, SUITE 500, NORTH MIAMI BEACH, FLORIDA 33180 U.S.A.
(305) 935-3995

GAMETEK

2999 N.E. 191st Street, Suite 500, North Miami Beach, FL 33180 U.S.A.

Printed in Japan.